COMPAIN WINTER · D&D 5e

ЛЕДЯНАЯ КОРОНА

КНИГА ИГРОКА

Зимнее путешествие · без спойлеров

«Зима не приходит сразу.
Сначала она приходит в карту».

— полевой журнал компании

СЕМЬ СТОЯНОК · ХОЛОД · ДОЛГ · ДОРОГА

COMPAIN WINTER · D&D 5E · ИГРОКУ

ЛЕДЯНАЯ КОРОНА

КНИГА ИГРОКА

Зимнее путешествие · без спойлеров

4 ИГРОКА · УРОВНИ 8–10 · 6–8 СЕССИЙ

❄ ❄ ❄

«Зима не приходит сразу.
Сначала она приходит в карту».

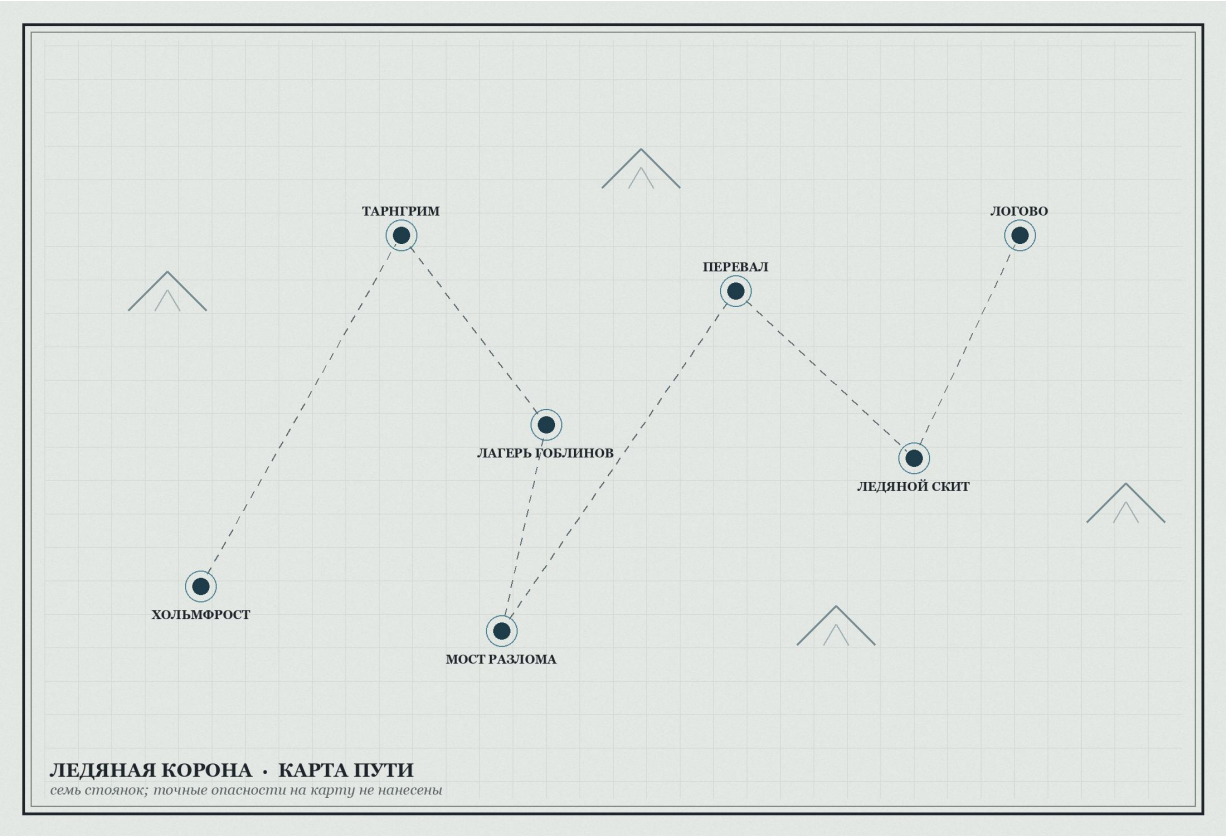
— полевой журнал компании

КНИГА ИГРОКА · НЕ СОДЕРЖИТ ОТВЕТОВ МАСТЕРА

Содержание

1. Что это за книга 5
2. Мир 6
3. Семь стоянок 8
4. Народы Севера 9
5. Компания 10
6. Создание персонажа 11
7. Холод и выживание 12
8. Снаряжение и деньги 13
9. Путь уровней 14
10. Фракции и слухи 15
11. Правила стола 16
12. Шпаргалка правил 17
13. Лист персонажа 18
14. Дневник компании 20
Приложение. Хроника пути 21
Приложение. Портрет компании 22
15. Глоссарий 23
16. Что не вошло в книгу 24

Карта пути



Семь стоянок. Точные опасности на карту не нанесены.

Обозначение	Что значит
●	стоянка или поселение
— — —	предполагаемый путь компании
▲	горы и перевалы
пунктир без подписи	дорога, которую ещё никто не прошёл

1. Что это за книга

Это книга для игроков зимней кампании «Ледяная Корона». В ней есть мир, дорога, холод, народы, компания, создание персонажа, шпаргалка правил и место для заметок. В ней нет ответов на главные вопросы кампании, описаний сцен, секретов NPC и финала.

Коротко о кампании

Параметр	Значение
Система	D&D 5e
Игроки	4
Уровень	8, рост до 10
Сессий	6–8
Тон	зимнее путешествие, детектив, культ, дракон
Главный вопрос	можно ли пережить зиму, не став её частью

Три правила чтения

- Если книга и слова мастера расходятся — прав мастер.
- Если слух звучит слишком удобно — это слух.
- Если ты знаешь больше, чем твой персонаж, играй так, будто не знаешь.

> ***Спойлер-контракт.*** *Всё, что здесь написано, знает житель Хольмфроста или Тарнгрима. Всё, чего здесь нет, персонаж узнаёт в игре.*

Что где искать

Раздел	Что там	Когда открывать
Мир и дорога	Хольмфрост, Тарнгрим, перевал	до первой сессии
Семь стоянок	путь компании	на сессию ноль
Народы	кто живёт на Севере	на сессию ноль
Компания	долг, роли, связи	на сессию ноль
Создание персонажа	класс, снаряжение, вопросы	до первой сессии
Холод	правила выживания	в дороге
Снаряжение	цены и припасы	перед выходом
Путь уровней	что ждать от 8 до 10	перед каждым уровнем
Шпаргалка	действия, состояния, отдых	в бою
Лист персонажа	пустой бланк	на первую сессию
Дневник	заметки и долги	после каждой сессии

2. Мир

Зима в этих краях не отступает. Она приходит не сразу: сначала заносит дороги, потом забирает собак, потом люди начинают говорить «переждём» — и остаются навсегда.

Хольмфрост

Деревня на единственном сухом холме посреди болота. Снег лежит там, где его быть не должно: на мостках, в открытых сундуках, поверх стоячей воды. Двери домов открыты. Дым идёт только из трубы отеля «Последний Очаг».

Тарнгрим

Дварфийская застава в горах. Единственная тёплая кузня на три перехода. Дварфы не любят гостей, но уважают тех, кто не ноет и платит по счёту.

Мост Разлома

Старый мост через трещину в земле. Рычаг, обледеневшие перила и тела, которые никто не забрал. Говорят, после заката там лучше не задерживаться.

Ледяной Скит

Деревня культа в снегах. О ней говорят шёпотом: «Они кормят зиму, чтобы она не пришла к ним». Что именно они кормят и чем платят — вопрос, на который лучше не отвечать вслух.

Логово

Гора, лёд и белый дракон. Никто не знает, спит он или ждёт.

Север

Север — не одно место, а несколько дорог, которые сходятся в одну зиму. Болота держат воду под снегом. Горы держат холод в камне. Перевал держит ветер. Деревни держат людей — пока те согласны оставаться.

Календарь

Год делят на двенадцать месяцев по тридцать дней и пять «дней без счёта» между ними. Зимой солнце встаёт поздно и садится рано; дорога измеряется не милями, а часами света.

Праздник	Когда	Что происходит
Первый снег	начало зимы	двери закрывают, дороги проверяют
Ночь очага	середина зимы	в каждом доме горит огонь до утра
Долгая тишина	конец зимы	в лесах меньше людей, больше слухов

Языки

Всеобщий понимают почти везде. Дварфы говорят коротко и по делу. Болотники — медленно, с паузами. Охотники — шёпотом и свистом. У культа свой говор: слова кажутся знакомыми, но значат другое.

Вера

На Севере не спорят о пантеоне. Здесь важнее, кто накормил, кто согрел и кто вернулся. Оставляют хлеб у порога, соль на подоконнике и огонь в очаге — «чтобы зима знала, что дом занят».

Погода

d6	Погода	Что меняется
1	ясно	видно далеко, но холодно ночью
2	низкая облачность	трудно читать следы
3	снег	скорость пути снижается
4	метель	проверки Внимательности с помехой
5	оттепель	лёд становится опасным
6	тишина	слишком тихо; птицы и звери исчезли

Расстояния

Откуда	Куда	Дней пути
Хольмфрост	Тарнгрим	2
Тарнгрим	лагерь гоблинов	1
Лагерь гоблинов	Мост Разлома	1
Мост Разлома	перевал	1
Перевал	Ледяной Скит	2
Ледяной Скит	логово	1

3. Семь стоянок

Карта показывает не границы, а переходы. Семь стоянок — это не «хабы» и не «меню»: у каждой есть люди, которые запомнят, как компания вошла и как вышла.

Хольмфрост

Пустая деревня на болоте. Отель «Последний Очаг» держит Йорин Валль; с ним внучка Сага, жрец отец Бран, вожак охотников Скагги и лучница Тея. Здесь начинается контракт.

Тарнгрим

Дварфийская застава. Тёплая кузня, крепкие двери, счёт за постой. Дварфы знают дорогу через перевал, но не любят, когда их торопят.

Лагерь гоблинов

Снежные курганы и дым над ними. Гоблины не воюют с зимой — они с ней договариваются. Здесь можно найти проводника, припасы или неприятности.

Мост Разлома

Мост через трещину. Рычаг, обледеневшие перила, тела без имён. Никто не хочет задерживаться, но кто-то должен перейти первым.

Перевал

Переход между главами. Ветер сбивает с ног, но не с пути. Здесь особенно важно, кто идёт первым и кто несёт верёвку.

Ледяной Скит

Деревня культа. Свечи в снегу, следы босых ног, тишина, которая слушает. Разговор здесь стоит дороже, чем клинок.

Логово

Гора, лёд и белый дракон. Сюда идут не за сокровищами. Сюда идут за ответом.

4. Народы Севера

Болотники. Живут на сваях и мостках, знают, где лёд держит, а где нет. Не любят, когда их называют «дикими». Ценят слово, данное один раз.

Горные дварфы. Работают много, говорят мало, помнят долго. Кузня для дварфа — не ремесло, а способ доказать, что ты не зря ешь хлеб.

Охотники Хольмфроста. Знают тропы и повадки зверя. Не любят, когда их деревню называют проклятой. Верят, что зима слышит, как её называют.

Гоблины. Не единый народ, а несколько лагерей. Одни торгуют, другие грабят, третьи просто хотят пережить зиму. Не все из них враги; не все друзья.

Люди Скита. Молчат о том, во что верят. Оставляют еду на камнях и не ходят в горы без разрешения. С ними можно говорить, но нельзя обещать больше, чем готов отдать.

Дварфийские стражи. Стоят на стенах Тарнгрима. Уважают тех, кто не бросает товарища и не торгуется за жизнь.

5. Компания

Вы — компания «Компайн». Не отряд героев, а четыре человека с общим контрактом, общим долгом и общей дорогой.

Контракт

Гильдия наняла компанию, чтобы найти пропавший караван. Караван не дошёл до Тарнгрима. Последний след ведёт в Хольмфрост.

Долг

У компании есть долг перед Гильдией, а у каждого персонажа — свой долг. Он записан. Его вспомнят.

Роли в компании

Роль	Что делает	Кому подходит
Капитан	решает, когда время вышло	паладин, бард, воин
Проводник	выбирает дорогу и читает следы	следопыт, друид, монах
Квартирмейстер	считает припасы, деньги и тепло	плут, ремесленник, жрец
Лекарь	знает, когда лечить, а когда бежать	жрец, друид, паладин
Переговорщик	говорит с дварфами и охотниками	бард, плут, колдун
Летописец	записывает, что было на самом деле	волшебник, бард, любой

Клятва компании

Каждый персонаж пишет одно обещание, которое связывает его с остальными. Раз за сессию можно сослаться на него, чтобы получить преимущество на спасбросок от страха или на проверку, которая защищает другого.

6. Создание персонажа

Что нужно

- D&D 5e, 8-й уровень.
- Класс и раса из разрешённых мастером книг.
- Стандартное снаряжение класса.
- Зимний набор компании.
- Один долг и один якорь.

Связи с компанией

d6	Связь
1	Мы вместе пережили одну зиму, о которой не рассказываем
2	Ты спас мне жизнь, и я до сих пор не знаю, как отдать долг
3	Мы поссорились так, что теперь обязаны друг другу
4	Мы родственники, и это всё объясняет
5	Я видел, как ты соврал, и молчу об этом
6	Мы оба ищем одного человека — по разным причинам

Вопросы для персонажа

1. Почему ты пошёл в этот контракт?
2. Кому ты должен и сколько?
3. Кого ты ищешь в Хольмфросте?
4. Чего ты боишься больше, чем смерти?
5. Что ты обещал вернуть?

Стартовый набор

Каждый персонаж начинает с обычным снаряжением класса и одним набором компании:

Набор	Что внутри	Кому
Охотник	лук, 20 стрел, нож, меховая накидка	следопыт, воин, плут
Страж	щит, тяжёлый плащ, фонарь, верёвка	паладин, воин, жрец
Лекарь	набор травника, бинты, отвар, тёплые перчатки	жрец, друид, бард
Проводник	шест, карта, компас, запас еды	следопыт, монах, плут
Писарь	чернила, бумага, свечи, тёплый плащ	волшебник, бард, колдун

7. Холод и выживание

Зима отнимает время, тепло и внимание. Мастер может вести холод тремя ступенями.

Ступень 1: холод. Спасбросок Телосложения Сл 10 за день без тёплой одежды или укрытия. Провал — помеха на проверки до короткого отдыха.

Ступень 2: мороз. Сл 13. Провал — один уровень истощения. Огонь, меховая накидка и горячая еда дают преимущество.

Ступень 3: смертельный холод. Сл 16. Провал — два уровня истощения. Без укрытия долгий отдых не восстанавливает хиты.

Как согреться

- Палатка, спальник и сухие дрова.
- Горячая еда и отвар.
- Огонь, который кто-то поддерживает.
- Укрытие от ветра: пещера, развалины, плотный снег.

Дорога

В пути четыре стражи. Мастер скажет, сколько времени занимает переход. Вы решаете, кто идёт первым, кто несёт припасы и кто отвечает за огонь.

Лагерь

- Выберите место, где ветер не сдувает огонь.
- Поставьте палатку до темноты, а не после.
- Назначьте порядок стражи: кто первый, кто последний.
- Кипятите воду, даже если она кажется чистой.
- Обувь и рукавицы сушите у огня, но не кладите в огонь.

Если кто-то пропал

1. Отметьте последнее место, где его видели.
2. Не идите всей компанией по одному следу.
3. Проверьте, не осталось ли его вещей и тёплой одежды.
4. Вернитесь к лагерю до темноты, даже если не нашли.

8. Снаряжение и деньги

Деньги на Севере нужны не для роскоши, а для тепла. Всё, что не согревает, не кормит и не помогает идти, — лишний вес.

Товар	Цена	Зачем
Тёплая одежда	10 зм	без неё холод 1
Спальник	5 зм	долгий отдых в пути
Палатка на четверых	30 зм	укрытие от мороза
Сухие дрова	2 зм	огонь и горячая еда
Отвар от простуды	5 зм	снять помеху от холода
Ночлег в «Последнем Очаге»	2 зм	тёплая кровать
Факел	1 см	свет и огонь
Верёвка 50 футов	1 зм	переправа и страховка
Шест	5 см	проверка льда
Бинты	5 см	первая помощь

Что взять обязательно

- Тёплая одежда и запасные рукавицы.
- Огонь: трут, кремень, сухие дрова.
- Вода и еда на два дня больше, чем кажется нужным.
- Верёвка и шест.
- Что-то, что можно дать в долг или обменять.

9. Путь уровней

Кампания начинается на 8 уровне и заканчивается на 10. Это не «прокачка ради прокачки», а три ступени ответственности.

Уровни	Что происходит с героем	Что меняется за столом
8	компания уже не новичок	репутация и долги известны
9	появляется личная цель	враги знают имена
10	финальная ступень	пора решать, что важнее

Что делать между уровнями

- Отдыхайте. Долгий отдых — не слабость.
- Тратьте деньги на снаряжение, а не только на зелья.
- Возвращайтесь в Хольмфрост или Тарнгрим: там есть учителя, слухи и горячая еда.
- Записывайте, что вы обещали. Обещания в этой кампании имеют вес.

Перед новой главой

1. Обновите лист персонажа.
2. Запишите, что вы обещали и кому.
3. Купите расходники: воду, пайки, бинты, стрелы.
4. Спросите мастера, сколько времени займёт дорога.
5. Решите, кто несёт карту и кто отвечает за огонь.

10. Фракции и слухи

Компания «Компайн». Вы. Хотите выполнить контракт и вернуться.

Гильдия. Заказчик. Ей нужен груз; о людях она говорит меньше.

Охотники Хольмфроста. Знают дорогу. Не любят, когда их деревню называют проклятой.

Дварфы Тарнгрима. Держат заставу. Уважают работу, а не титул.

Ледяной Скит. Культ, о котором говорят шёпотом. Никто не признаётся, что был там.

Дракон. В горах. Спит или нет — вопрос, на который лучше не отвечать вслух.

Что говорят в деревне

Слух	Кто говорит	Стоит ли верить
«Люди ушли сами»	охотники	половина правды
«Дварфы знают дорогу»	трактирщик	правда, но дорого
«На мосту есть рычаг»	Сага	правда
«Скит кормит зиму»	отец Бран	не проверять в одиночку
«Дракон спит»	все	до первого льда

11. Правила стола

- Уважение важнее сюжета. Если сцена неприятна — скажи, и её перепишут.
- Не играй против другого игрока без согласия.
- Персонаж может бояться, ошибаться и отступать. Это не провал игрока.
- Если правило неясно, мастер решает быстро, а разбираетесь после игры.

Безопасность

Тема	Как договориться
Насилие над персонажем	что показываем, что уходит за кадром
Потеря контроля	спрашиваем согласие до сцены
Холод и голод	не превращаем в наказание за плохую игру
Конфликт в партии	останавливаемся, если он становится настоящим

Последнее правило

Если ты случайно узнал больше, чем хотел, — не превращай это в оружие против стола. Играй так, чтобы другим тоже было интересно.

12. Шпаргалка правил

Действия в бою

Действие	Что делает
Атака	одна атака оружием или заклинанием
Рывок	удвоенная скорость
Отход	выход из ближнего боя без провокации
Уклонение	атаки по тебе с помехой
Помощь	преимущество союзнику
Скрытность	проверка Ловкости (Скрытность)
Подготовка	действие по триггеру
Поиск	проверка Внимательности
Взаимодействие	открыть дверь, выпить зелье

Состояния

Состояние	Кратко
Ослеплён	не видит, атаки с помехой
Очарован	не может атаковать источник
Испуган	помеха, пока источник в зоне видимости
Схвачен	скорость 0
Сбит с ног	атаки в ближнем бою с преимуществом
Опутан	скорость 0, спасброски Ловкости с помехой
Оглушён	не может действовать
Без сознания	падает, не действует

Отдых

- Короткий отдых — 1 час, можно потратить кости хитов.
- Долгий отдых — 8 часов, восстанавливает хиты и половину костей хитов.
- В холод без укрытия долгий отдых не восстанавливает хиты.
- Истощение снимается долгим отдыхом и едой.

Холод

Ступень	Сл	Провал
Холод	10	помеха до короткого отдыха
Мороз	13	1 истощение
Смертельный холод	16	2 истощения

13. Лист персонажа

Кто ты

Поле	Значение
Имя	
Класс и уровень	
Раса и происхождение	
Долг	
Якорь	
Клятва компании	

Характеристики

Характеристика	Значение	Модификатор	Спасбросок
Сила			
Ловкость			
Телосложение			
Интеллект			
Мудрость			
Харизма			

Бой

Поле	Значение
Класс доспеха	
Инициатива	
Скорость	
Хиты (макс.)	
Кости хитов	
Спасброски от смерти	

Навыки

Навык	Бонус	Владение
Акробатика		
Атлетика		
Внимательность		
Выживание		
Запугивание		
История		
Магия		
Медицина		
Обман		
Природа		
Проницательность		
Религия		
Скрытность		
Убеждение		
Уход за животными		

Снаряжение и заклинания

Предмет / заклинание	Заряды / заметки

14. Дневник компании

Сессия	Где	Долг	Кому верим	Что не сходится
1				
2				
3				
4				
5				
6				

Что мы знаем о зиме

Вопрос	Ответ
Почему деревня опустела?	
Кто кормит дракона?	
Что делает Ледяной Скит?	
Кому выгодна зима?	
Что мы готовы отдать, чтобы она отступила?	

Обещания

Кому	Что обещали	Когда вернуть

Заметки

Что записать	Место
Долг компании	
Обещание каждого	
Кого мы встретили	
Что мы не поняли	

Приложение. Хроника пути

День	Место	Что случилось	Кто кому должен
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Что изменилось в компании

Вопрос	Ответ
Кто взял на себя больше, чем обещал?	
Кто промолчал и почему?	
Кому компания теперь должна?	
Что мы бросили по дороге?	

Приложение. Портрет компании

Имя	Роль	Долг	Якорь	Обещание

Кто с кем

Связь	Что связывает	Что может порвать

Что компания боится потерять

Потеря	Почему это важно

15. Глоссарий

Затишье — ослабление магии и природы. В зимних краях его называют просто «зимой».

Ледяная Корона — название кампании. Что это такое, знают только те, кто дошёл до конца.

Белый дракон — тот, кто спит под горой. Его имя лучше не произносить без нужды.

Ледяной Скит — деревня культа в снегах.

Мороз — накопленная сила зимы. Чем выше, тем хуже дорога.

Долг — то, что персонаж обещал вернуть.

Якорь — вещь, человек или привычка, которая связывает персонажа с домом.

Клятва компании — обещание, которое связывает героев друг с другом.

Стоянка — место, где можно передохнуть, но не обязательно безопасно.

16. Что не вошло в книгу

Здесь нет:

- ответов на главные вопросы кампании;
- описаний сцен и решений;
- секретов NPC;
- финалов и развилок;
- правды о драконе и его судьбе.

Это сделано намеренно. Если книга кажется неполной — так и должно быть.

> ***Последнее правило.*** *Если ты случайно узнал больше, чем хотел, — не превращай это в оружие против стола. Играй так, чтобы другим тоже было интересно.*